
三國志
30th
Anniversary
KOU SHIBUSAWA


KT




历史模拟游戏
三國志13
威力加强版 套装

英杰韬略书

前　言

关于Steam认证

本游戏产品，必须通过Steam认证后方可操作。Steam是供Valve　Corporation PC游戏的操作平台。可免费安装。

安装Steam以及输入Steam CD Key

安装本产品时，请先安装Steam并开设Steam账号。在安装Steam时，必须阅读并同意使用许可合约书。此外，必须输入本说明书底页附属的Steam CD Key。

※已安装有Steam的话，无须再度安装。此外，已拥有Steam账号的话，无须重新开设。
※输入Steam CD Key必须与网络联机。

游戏启动时的认证

启动游戏时，请登入Steam进行授权认证。
※登入Steam必须与网络联机。

安装

1. 放入本产品光盘片即显示安装画面。
2. 点选「安装三国志13 with 威力加强版」或是「安装三国志13 威力加强版」。所使用的计算机已安装有Steam的话，请依据画面指示进行。如尚未安装的话，请依据画面指示安装Steam。
3. 出现Steam的登入画面的话，请登入。尚未拥有Steam账号的话，请于登入画面点选「建立新账号」进行开设。
4. 请输入Steam CD Key。Steam CD Key附属于本说明书之底页。输入的话，即可开始安装游戏。

※安装时，承认已经阅读使用许可合约书，则必需要同意。
※如果安装画面无法自动显示时，请参照下面「放入了光盘却毫无反应」。

※下载版请阅读发售厂商所发送的电子邮件，并依据邮件记载步骤，进行Steam认证及安装游戏。

威力加强内容

※本书就威力加强版中追加及变更的部份加注有 标记。

威名 (P.13)



满足条件即可获得称号威名！开放全新的可玩内容，作为驰骋三国时代的武将大显身手吧！

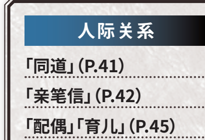
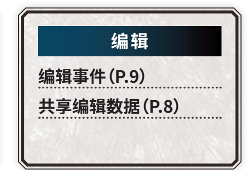
要冲 (P.31)

以全天下的部落或地点作为要冲，通过建设具有特殊效果的城塞，使其成为战略上的重要据点吧！

军议、战术 (P.34)

在军议中，围绕战术展开智谋角力的论战。在战斗中确保战术地点，以强力的战术克敌制胜吧！

除此之外，还有更多威力加强内容！

目次

※红字为威力加强版中追加及大幅强化的内容。

※画面为正在开发的内容。游戏内容的详情可能会发生变化。敬请谅解。

新增英杰剧情

飞龙乘云

英杰传一



赵云

字子龙。之后效力于刘备，表现活跃。在汉中攻防战，单枪匹马阻挡了曹操军的进军，刘备称赞他「子龙一身都是胆」。

◉赵云之后邂逅的伙伴

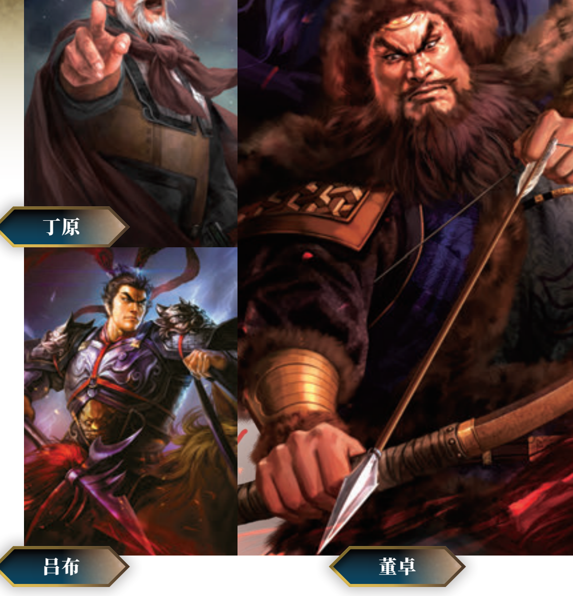
184年，常山青年赵云为了拯救饱受战乱之苦的故乡，计划组织义兵。赵云以同乡的夏侯兰作为同道，以「游侠」的威名威震四方。

张角



◉张宝　◉张梁

184年，张角向腐败的汉王朝发动了黄巾起义。虽然起义遭到了镇压，但依然顽抗抵抗，各地的战火依旧没有熄灭。



丁原

吕布

董卓

188年，地方军阀头目董卓接到洛阳何进的召集。目的是希望利用他铲除与自己对立的宦官。在何进遭到宦官们的暗杀时，董卓便趁机保护皇帝。董卓名正言顺地在洛阳施行暴政……

同被召集到洛阳的董卓与丁原围绕如何对待幼帝的问题，产生了对立。之后，董卓军与反董卓势力的战斗旷日持久。



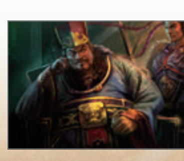




◉李儒　◉华雄

枭雄冲天

英杰传一



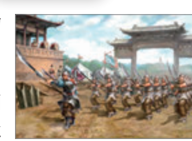
小霸王奋起——正篇

太史慈

孙策～小霸王～

◉孙策的同道•周瑜

于匡亭之战大破袁术又大败吕布的曹操计划再次攻打徐州。另一方面，陶谦于临终前将徐州托付给刘备。此外，败于曹操的吕布投靠刘备，置身于小沛。在时局如此的195年，一个长年为独立卧薪尝胆的人展开了行动。他就是孙策。摆脱袁术取得独立的孙策展开了复兴孙家的战斗。





华容道之变——正篇

虚构剧本 208年，于赤壁之战溃败的曹操在华容道遭到关羽的追击。但是，在与关羽对峙之前，曹操就已被斩杀，这位被称为「治世之能臣，乱世之奸雄」的人物从此在历史的舞台消失了。趁着曹操死亡的混乱，刘备夺取襄阳，孙吴占领广陵，马腾为首的西凉军攻克长安。曹操的领地被诸侯分割。另一方面，曹军分裂为曹丕、曹植、曹彰三兄弟的势力。天下再次成为了诸侯并立的时代。

曹丕

刘备

马腾

潼关之战——正篇

曹操

◉许褚

◉贾诩

马超

211年，曹操杀害了与自己对立的马腾及其子。死里逃生的马腾之子马超与其父的结拜兄弟韩遂一起率领西凉的军阀展开复仇之战。马超军势如破竹，一路直捣长安。魏国处境堪忧。吴国也因栋梁周瑜刚刚病故而毫无积极的动向。刘备计划抓住两国疲敝的时机，攻打蜀国。马超的复仇战也逐渐对各方产生了影响。



◉马岱

◉韩遂

其他正篇剧本

- 黄巾起义
- 反董卓联合
- 群雄割据
- 官渡之战
- 三顾茅庐
- 平定益州
- 英雄集结

出师表——正篇



227年，蜀国丞相诸葛亮战胜了南中，向皇帝刘禅上奏「出师表」。为实现先主刘备留下的复兴汉室的梦想，展开了行动。

另一方面，原打算配合蜀国的动向在魏国发起叛乱的孟达被司马懿的突袭击败。司马懿与诸葛亮这两大军师的对决之日即将到来。



◉蜀帝刘禅

诸葛亮



司马懿




开始游戏

启动游戏

由Windows启动游戏。

❶ 启动Steam后登入。

❷ 由Steam的游戏库中选择「Romance of the Three Kingdoms 13 with Power Up Kit」后，执行「游戏」。

❸ 显示启动画面。

三国志13 with 威力加强版	开始游戏	游玩『三国志13 wih 威力加强版』。
	前言	阅读Readme。
	下载内容	获得、购买下载内容。
	设定启动环境	设定游戏环境。 ※在未满足建议配备的系统环境下，游戏的动作可能变得缓慢。此时，设定启动环境后，有时可以避免。
	游戏说明书	阅读『三国志13 wih 威力加强版』的游戏说明书。
	查询	查询客戸服务。

❹ 选择「开始游戏」，开始体验。

放入了光盘却毫无反应

无法安装时，请检查下列项目。如果找不到对应的状况，或者是状况无法消除的话，请联络本公司客戸服务部门。

显示出「硬盘容量不足」的讯息		确认安装目的地的硬盘可用空间足够后，再度进行安装程序。（本产品必需要有7GB以上的容量空间）。
安装中出现错误讯息		若有其他活动程序，请将其全部关闭。或者，请将屏幕保护程序变更成「无」。
其他	机器以外之基本确认	请确认本产品之系统需求。请确认光盘的读取面有没有被刮伤或是存在污垢。
	DVD-ROM光驱	请进行DVD-ROM光驱的清洁动作。
	硬盘	请以硬盘清理、错误检查（扫描硬盘）、优化（硬盘重组）等进行硬盘的调整。

开始菜单

点击标题画面，就会显示开始菜单。

英杰传	按照故事的发展进行游戏。可以掌握游戏的流程和各命令的使用方法等基本玩法。
正篇	化身成为一名武将，进行游戏。以统一天下或达成威名相应的通关条件为目标。
读取	读取英杰传或正篇的保存数据，继续游戏。
编辑（P.8）	创建、编辑武将、名品、战法。
编辑事件（P.9）	创建、编辑事件。
收集	确认游戏的游戏记录、武将以及事件的名鉴等。
各种设定	设定游戏环境和BGM，进行跨平台保存等。
攻略指南	当您购买了攻略指南，就能够确认攻略情报在游戏中能够提供哪些帮助。
结束游戏	结束游戏。

保存

通过功能命令（P.19）的「保存」进行保存。
此外，通关英杰传的关卡时自动保存。

读取

通过开始菜单中的「读取」，可以读取保存资料，继续游戏进度。
在体验游戏时选择功能命令「读取」，也可以读取保存资料。

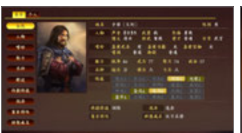



编辑

选择开始菜单（P.7）的「编辑」，即可创建以及编辑武将、名品、战法。创建、编辑的数据会被反映到正篇中。
仅有创作的数据可进行输出并以档案形式保存。玩家之间可互相给与保存的档案。
若读取档案，将可反映至游戏正篇。



编辑史实武将	变更史实武将的设定。
编辑登录武将	创建新武将，或变更已创建的登录武将的设定。最多可登录1000人。
编辑史实名品	变更史实内登场的马、武器、书籍等的设定。
编辑登录名品	创建新名品，或变更已创建的登录名品的设定。最多可登录100个。
编辑史实战法	变更史实内登场的战法的设定。
编辑登录战法	创建新战法，或变更已创建的登录战法的设定。最多可登录50个。


武将


名品


战法

编辑事件

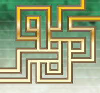
选择开始菜单的「编辑事件」，即可创建以及编辑游戏内的事件。
以「控制事件」所选择的事件除了会被反映到游戏内之外，还可以通过网络与其他玩家共享。



创建、变更事件	创建新事件或是变更已创建的事件的设定。可创建的事件数因已创建的全部事件的数量和内容量的合计而异。
创建、变更信息	创建在事件中使用的信息或变更已创建的信息。
控制事件	设定创建的事件是否反映至正篇之中。
事件数据的输出或读取	通过网络上传创建的事件，或下载其他玩家创建的事件。
说明	确认编辑事件的说明。

创建、变更事件





游戏概要

游戏目标

您化身成为一名三国时代的武将（主人公），以**统一天下**或**达成威名相应**的通关条件为目标。
主人公拥有君主、都督、太守、重臣、普通、在野的任意一种身份。通过战略、战斗等行动，使所属势力完成统一天下的大业，个人达成威名的通关条件吧。
随着主人公的行动，时间向前推进，此时其他武将们也会各自展开行动。通过与武将们的战斗、合作，最终达成目标吧。

通关游戏

- 主人公的所属势力统一天下。
- 在侠客系统将武名（P.29）提高到一定程度。
- 作为暗杀者将风闻（P.29）提高到一定程度。
- 作为商人将所持资金提高到一定程度。

游戏结束

- 主人公死亡且未选择继承武将。
- 历史进入350年。

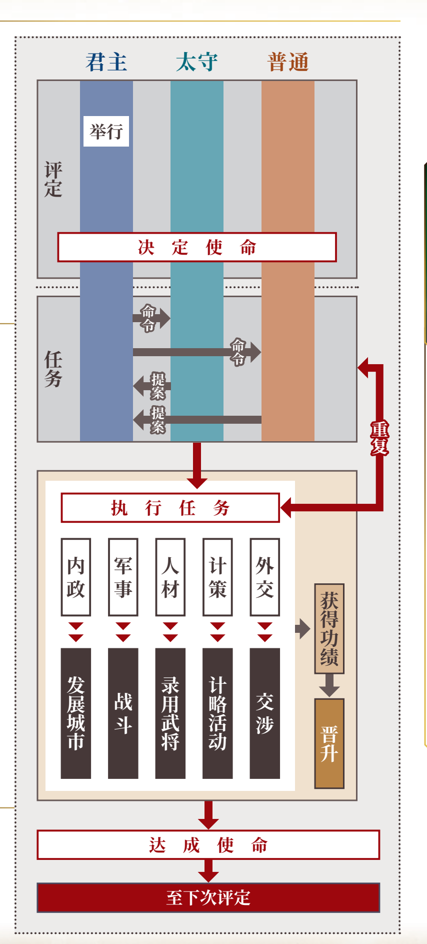
※如果主人公所属以外的势力统一天下，虽能迎来结局，但不视为通关游戏。
※如果主人公达成威名相应的通关条件，可以迎接威名结局（P.13）。

评定、使命与任务（P.18）

君主与都督可以举行评定。通过**评定**，可以分别确定势力、军团以及城市的**使命**，所属武将在360日内以达成该使命作为目标。武将可以接受用于达成使命的**任务**，或自行提案任务。在战斗、战略中执行各种任务，促进使命的达成吧。

功绩与身份（P.12）

达成任务或使命，可以获得**功绩**。功绩达到一定程度以上，级别就会上升（晋升）。
晋升后，可以进阶到更高的**身份**。随着身份的提高，可以执行的命令增加，在势力中的影响力增强。



人际关系与情谊（P.40）

构建人际关系对于扩大势力以及自身成长至关重要。
通过确认**关系图**，可以清楚了解以特定武将为中心的人际关系。
通过协助任务或赠予名品提高亲近感，有时可以与该对象缔结**情谊**（情谊武将）。有了情谊武将，不仅可以获得各种眷顾，还可以时常作为**同道**一起行动。此外，使用**亲笔信**可以让主人公的情谊武将和与主人公相识的武将缔结情谊。

名声与威名（P.13）

扩展人际关系可以提高**名声**，达到所需名声及条件，即可获得**威名**。



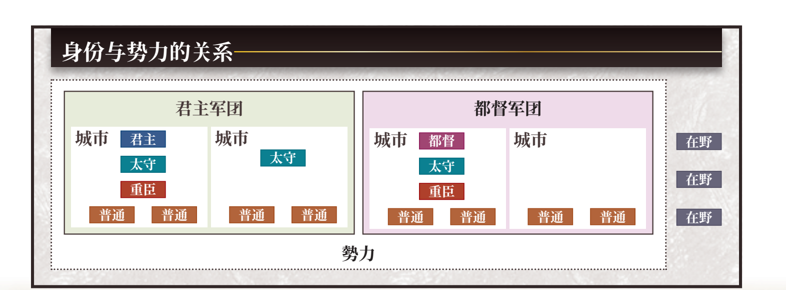

身份与级别

君主以外的武将设有**级别**。级别从九品官至一品官共有九等，每当功绩达到一定程度时就会上升。七品官可以就任重臣、五品官可以就任太守、二品官可以就任都督的身份。身份越高，可以命令与提案的内容越多。

※级别上升后，可以获得「特权任务状（成为一品官以后，定期获得）」。使用「特权任务状」，可以无关身份地向君主提案一次「外交」（P.22）「出征」（P.20）（必定同意）。
※如果在持有特权任务状的状态下级别上升，则无法重新获得。

身份的特征

君主	统治势力。任命都督、太守、重臣后，执行的任务就会增加，势力更容易获得发展。可以使用任务状（P.14）命令任务，或者在重臣与普通武将提案任务之后同意并使之执行。
都督	（仅限二品官以上）统治军团。可以像君主一样，统治所属于军团的城市。任命太守、重臣后，执行的任务就会增加，军团更容易获得发展。
太守	（仅限五品官以上）统治城市。仅限所属城市，可以像君主一样统治城市。任命重臣后，执行的任务就会增加，城市更容易获得发展。
重臣	（仅限七品官以上）君主重臣、都督重臣和太守重臣分别由君主、都督和太守任命。分为内政、军事、军师三种。内政重臣可以在「内政」「物资」的范围内、军事重臣可以在「军事」范围内、军师重臣可以在「内政」「军事」「人才」「计策」「物资」的范围内，向统治者提案他人的任务。每次提案任务，都会积累功绩。 ※内政重臣达到政治90以上、军事重臣达到统率90以上、军师重臣达到智力90以上时，可以提案的任务变为两个。 ※君主军师重臣还可以提案「外交」任务。
普通	提案、执行自己的任务。
在野	不属于任何势力。在空白城市「举兵」成为君主，或者「仕官」于某个势力，可从普通开始致力于晋升之路。在侠客系统或商人系统的威名中，能以达成威名相应的通关条件为目标。



威名

威名是展现武将生存之道的称号。自报威名后，无论是何身份，威名相应的可执行的命令都会产生变化。威名命令可以通过显示于城市画面的图标或要冲执行。
威名有势力所属武将专用的4个系统以及在野专用的2个系统，合计6个系统。适合各个系统的行动或容易提升的能力等不同，武将活跃的方向性也会发生变化。

获得方法与自称

各威名的获得均有条件（最多3个）和所需名声（P.41）。若全部达成，即可在威名画面选择威名自称。

※虽然可以获得多个威名，但是只能自称1个。此外，在自称威名后的一定期间内，无法返回至已经自称过的威名。

选择威名游戏后，若进一步达成条件，即可获得上位的威名。用上位的威名可使用新的命令，或提升命令效果，或能以较少的费用执行命令。此外，上位的威名存在分歧，即使是相同系统的威名，可进行的内容也不尽相同。





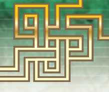
以「游侠」贡献世间，则成为「侠者」，纷扰世间，则成为「贼徒」。

威名系统（P.28）

所属	系统	擅长的行动
势力	将军系统	招募和锻炼士兵、私兵。
	武官系统	锻炼自己或特定武将。此外，与其他武将切磋，可以提高亲近感。
	军师系统	进行战术（P.34）强化，或录用武将、提升忠诚。根据威名，有时可修复或夺取要冲。
	官吏系统	增加资金、兵粮或自己的所持资金，或进行外交。
在野	侠客系统	募集私兵，或增加兵粮。根据威名，有时还可暗杀武将。
	商人系统	增加资金、兵粮，操纵势力。

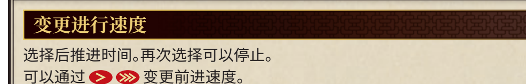
威名结局

达成威名系统或威名本身相应的条件，通关游戏后，即可观看威名结局。




主画面的查看方法

在主画面，可以拜访其他势力的城市或要冲、村落，执行任务。让时间前进，武将与军队就会移动。



变更进行速度

选择后推进时间。再次选择可以停止。
可以通过 > >> 变更进行速度。



任务状

使用任务状，即使不在官府，也可以命令任务。
君主、都督、太守持有2个。此外，重臣、普通武将可以提案任务。
君主、都督、太守还可以同意麾下的提案。
如果有同道，会有同道任务状。

小地图

在选择小地图时选择地点，视角会移动至该位置。



主人公情报

武将名、所属势力、身份

级别与功绩
当前级别以及到达下一级别所需的功绩。计量条积满时，级别上升。

威名(P.13)**、同道**(P.41)**、亲笔信**(P.42)**、所持资金**
※根据威名，显示武名、风闻、影响力等(P.29)。

当前的使命
在侠客系统，威名将显示正在接受的武名委托。

任务、委托
在存在任务或者有来自他人的委托时显示，选择后即可执行。

城市(P.16)

武将所属于任意一个城市。通过「出征」编制军队，压制其他势力的城市或空白城市后，本方势力的城市就会增加。

要冲、村落(P.27)

城市之外的战略上的重要据点。通过「出兵」(P.30)编制军队，压制城市后，将在战略、战斗中处于优势。



切换画面

扩大城市 / 缩小
选择「官府」 / 「退出」

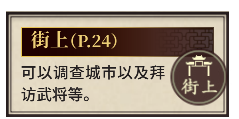
主画面
通过命令，选择城市或要冲，移动武将或军队。

城市画面(P.16)
可以执行大部分「武将命令(执行任务、拜访武将等城市内的活动)」、威名命令。选择根据地后，将进入根据地画面(P.26)。

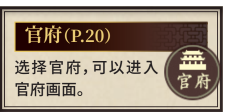
官府画面(P.17)
进行评定、命令或提案任务。
在官府画面接受任务，在城市画面执行任务，就是最基本的流程。

城市画面的查看方法

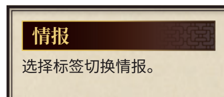
通过城市画面，可以执行武将命令（P.24），如执行任务、拜访武将等。
此外，选择官府后，将进入官府画面。



街上（P.24）
可以调查城市以及拜访武将等。



官府（P.20）
选择官府，可以进入官府画面。



情报
选择标签切换情报。






威名（P.28）
可执行威名相应的各种命令。

根据地（P.26）
可以拜访同道、育儿等。

酒馆（P.26）
可以接受委托等。

城门（P.25）
选择「移动」，可以进入主画面。在其他城市可以选择「回归」。

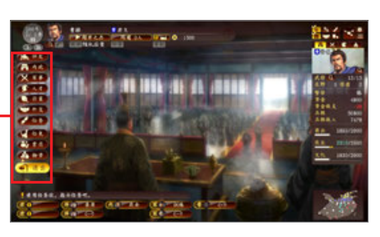


市场、农田、学校、兵营（P.25）
接受了「商业」「农业」「文化」「训练」的任务时，分别显示。
可以执行任务。

官府画面的查看方法

选择城市画面的「官府」，可以进入官府画面。
可以进行评定、命令武将和提案任务等。

官府命令
命令或提案任务。仅显示各身份可以命令或提案的命令。
●任务相关命令　评定（P.18）、内政（P.20）、军事（P.20）、人才（P.21）、计策（P.21）、外交（P.22）、任务（P.22）
●人事以及势力全体相关命令　任免（P.23）、赏罚（P.23）、物资（P.23）

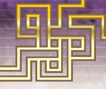


威名画面的查看方法

选择画面上方的威名，即可显示。可以查看当前的威名和威名命令等。



系统
当前威名
当前名声
威名命令
威名说明




战略

说明一下战略中使用的各种命令。任务通过P.20～23的官府命令确定，通过P.24～29的武将命令执行。

评定

君主与都督(举办者)可以在官府举办评定。通过评定，可以决定势力、军团、城市的使命。举办者可以命令麾下参加评定。

※主人公是麾下时，如果错过时间，与举办者的亲近感就会下降。

提案使命

❶ 举办者或太守、重臣等提示各自的使命。有时只能提出一个提案。
❷ 主人公参加时，可以提案其他使命。
❸ 对于全体的使命提案，有时需要讨论意见，确定哪个提案最佳。
❹ 最后，举办者在其中选择一个使命，进行最终决定。

（主人公作为举办者）选择了麾下的使命时，与该武将的亲近感上升。
（主人公作为麾下）自己的使命被选中时，与举办者的亲近感上升。

评定的种类

有以下3种。在360天内达成使命，「实绩」等就会增加。

势力评定	决定势力的使命。达成使命后，君主可以获得实绩，君主重臣可以获得功绩与实绩，全部所属武将的忠诚上升。
军团评定	只能在存在军团时举办。决定军团的使命。达成使命后，都督、都督重臣可以获得功绩与实绩。
城市评定	决定城市的使命。达成使命后，太守、太守重臣可以获得功绩与实绩。

君令

设有君主威名相应的「君令」。在战略中，可以为势力全体带来各个君令的效果。各势力的君令可以通关画面右上方的「切换君令情报」进行确认。

使命的种类

使命有以下6种。

推翻势力	(仅限势力、军团)选择势力，将其推翻。
攻略城市	攻略目标城市(最多5个城市)，扩大领土。
充实内政	强化内政(商业、农业、文化)，使城市繁荣发展。
充实军备	强化兵种熟练度与民心，做好战斗的准备。
缔结同盟	(仅限势力、军团)选择势力，缔结同盟。
随机应变	不特别指定使命，让势力自由发展。 即使没有举办评定，使命也可以设定为随机应变。

实绩

实绩是把武将迄今为止完成的事情进行量化的数值，根据武将的行动发生变化。实绩增加后，存在感就会加强，容易使其他武将的感情状态变为「敬畏」。

好武实绩	通过军事、战斗、单挑获得成果，即可增加。
爱才实绩	通过内政、计略、外交、舌战获得成果，即可增加。
情义实绩	帮助武将或达成委托，即可增加。背叛势力或破坏约定，即会减少。

辅助、功能、情报命令

在主画面、城市画面、官府画面点击各个图标，即可显示。

切换显示	切换在主画面显示 势力圈、 要冲•村落、 兵力、 外交、 君令的各项情报。
关系图(P.40)	确认关系图。
功能命令	进行保存、读取和环境设定等。此外，在体验英杰传时，可返回至关卡选择画面。
情报命令	确认势力、城市、武将等各种情报。还可以确认现象履历(发生的事情)等。



官府命令

内政

发展商业、农业、文化这3个领域，使城市繁荣。

※商业、农业、文化取得发展后，会分别在市场、农田、学校建设设施。若设施增加，即可在执行任务时选择设施。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
他人的任务	○	○(军团内)	○(城市内)	可提案(内政、军师)(※1)	×(※2)
自己的任务	○	○	○	可提案	可提案

※1 军事重臣只能提案同道的任务。※2 只能提案同道的任务。

命令名	内容	执行任务
商业	发展城市的商业。商业越高，城市的资金收入越多。	通过城市画面的「市场」(P.25) 进行。
农业	发展城市的农业。农业越高，城市的兵粮收入越多。	通过城市画面的「农田」(P.25) 进行。
文化	发展城市的文化。文化每达到一定值，就可以获得城市技术(最多6次)。	通过城市画面的「学校」(P.25) 进行。

军事

让军队出征，或者进行战斗的准备。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
他人的任务	○	○(军团内)	○(城市内)	可提案(军事、军师)(※1)	×(※2)
自己的任务	○	○	○	可提案	可提案(出征以外)

※1 内政重臣仅可以提案同道的任务。※2 仅可以提案同道的任务。

命令名	内容	执行任务
出征(P.32)	让军队出征。出征需要城市里有武将、兵役人口以及兵粮。	-
训练	训练城市的士兵，提高兵种熟练度。训练可以按照枪兵、骑兵、弓兵的兵种分别进行。 如果兵种熟练度提高，部队的最大士气就会上升。达到一定程度以上后，可以使用更加强力的兵种(若是枪兵，将会以轻枪兵→强枪兵→精锐枪兵进行2个阶段的强化)。	通过城市画面的「兵营」(P.25) 进行。
巡察	提高城市的民心。民心上升后，人口、兵役人口易于增加。	通过城市画面的「街上」-「巡察」(P.24) 进行。

人才

调查城市，或者录用武将。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
他人的任务	○	○(军团内)	○(城市内)	可提案	×(※)
自己的任务	○	○	○	可提案	可提案

※只能提案同道的任务。

命令名	内容	执行任务
调查	调查城市，发现在野武将、资金等，或者变为可以与村落交流的状态。	通过城市画面的「街上」进行「调查」(P.24)
录用	录用武将。	通过「拜访」目标武将，进行「录用」(P.44)

计策

策动武将与村落展开行动。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
他人的任务	○	○(军团内)	○(城市内)	可提案(军师)(※)	×
自己的任务	○	○	○	可提案	×

※内政、军事重臣仅可以提案同道的任务。

命令名	内容	执行任务
敌中作敌	策动其他势力的武将，使其答应在战斗中倒戈于本方势力。拥有重臣特性「敌中作敌」的武将担任君主、都督、太守或重臣时，可以进行命令、提案。	通过「拜访」目标武将，进行「作敌」(P.44)
笼络武将	策动本方或其他势力的武将，降低忠诚。	通过「拜访」目标武将，进行「笼络」(P.44)
怀柔村落	怀柔村落，使其从属于本方势力的城市。村落的从属率达到100%，可以获得从属效果(P.27)。	「移动」至目标村落-「劝说」或「驳倒」(P.27)※

※拥有特技「驳倒」的武将可以进行「驳倒」，代替「劝说」。通过「驳倒」在舌战中获胜，可以一举提高从属率至100%。

帮助武将

在城市中，有时正在执行任务的其他武将会寻求帮助。帮助任务后，该武将的亲近感增加，或者变为感谢状态。
还可以通过任务状帮助武将。正在寻求帮助的武将的任务状上显示 !! 。



外交

与其他势力进行交涉。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
他人的任务	○	×	×	可提案(君主军师)	×
自己的任务	○	×	×	可提案(君主军师)	×

命令名	内容	执行任务
亲善	向其他势力派出使者，提高本方势力君主与其他势力君主的亲近感。有时会被要求资金或兵粮等，答应后可以获得恩义(※)。	「移动」至目标势力君主所在城市→通过城市画面的「官府」进行「交涉」(P.24) (如果君主正在出征)选择君主的军队执行「移动」-到达后自动开始。
要求	要求其他势力提供资金、兵粮，返还俘虏。	
同盟	与其他势力结为同盟。	
废弃	废弃与同盟中的势力同盟，或废弃与停战中的势力停战。	
请求	向同盟中的势力请求援军。	
停战	与其他势力停战。	
劝告	劝告其他势力投降。	
投降	向其他势力投降。投降后，则成为对方势力的麾下武将。	

※通过答应亲善的要求、同意请求等行动，可以让对方势力感到本方势力的恩义。这种状态称为有「借出恩义」。反之如果己方的要求、请求等获得回应，本方势力就可以感到对方势力的恩义，变为「借来恩义」。如果有借出恩义，在命令交涉时使用，可以提高交涉率。使用借出恩义，有时也能让对方收回无礼的要求。

任务

报告或解除任务。可以无视身份差异地执行。

解除任务	解除当前的任务。无视任务的达成状况，均视为任务失败。主人公是麾下时，君主、都督、太守的亲近感下降。
报告／结束任务	报告已执行的任务(如果不报告任务，就不会视为达成任务)。根据报告内容，可以获得功绩。虽然也可以报告未达成目标或超过期限的任务，但是可以获得的功绩减少。 超越目标达成任务时，有时可以获得更多的奖赏。

任免　进行武将的人事安排以及编制军团。身份越高，可以做的事情越多。

命令名	内容	身份
新建军团	新建军团。需要可以任命为都督的武将。	君主
编制军团	决定所属于军团的城市或解散军团。	君主
任命都督	任命二品官以上的武将为都督。需要军团。	君主
任命太守	任命五品官以上的武将为太守。	君主、都督
任命重臣	任命七品官以上的武将为重臣。 ※君主或都督任命重臣后，受到任命的武将会与君主或都督变为同一个所属城市。	君主、都督 太守
调动命令	命令武将变更所属城市。	君主、都督
让位	将君主之位让与麾下武将。	君主
调动提案	都督可以提案调动其他军团的武将，太守可以提案调动其他城市的武将，重臣与普通武将可以提案调动自己。	君主以外
归还麾下	都督向君主，太守向君主或都督交还麾下武将。	都督、太守
任地提案	都督提案变更自己统治的军团，太守提案变更自己统治的城市。	都督、太守
辞职	辞去官职成为普通。	普通以外

赏罚　决定麾下的赏罚。只有君主可以执行。

官爵	赐予麾下官爵。可以获赐的官爵受君主的官爵影响。指挥兵力、忠诚、能力上升。
授予与没收	授予名品。忠诚上升。有些名品可以使能力上升或掌握特技。此外，持有的名品可以没收。没收后，忠诚下降，因名品获得的效果消失。
处罚	处决麾下、俘虏(之后不会再登场于游戏)，或者进行流放(变为在野)与释放(返回所属势力)。

物资　买卖兵粮，或者进行各城市的分配。

身份	君主	都督	太守	重臣	普通
购买、贩卖	○	○	○	可提案(内政、军师)	×
重新分配	○	○(军团内)	×	可提案(内政、军师)	×

购入／卖出兵粮	在各个城市购入或卖出兵粮。要购入需要设施「大农家」，要卖出需要设施「大商家」。
重新分配	重新分配各城市的资金与兵粮。仅限统治多个城市时。




武将命令

使时间前进后，通过官府（或任务状）确定了任务的武将就会执行任务。如果主人公有任务，可以在城市或村落等执行武将命令，争取在期限内达成。此外，有些武将命令与任务无关，可以随时执行。

※主人公是麾下时，如果任务失败，统治者的亲近感就会下降。

官府（其他势力）



士官	可以在其他势力的官府执行。仕官并成为该势力的武将。仅限在野。
交涉	仅限任务「外交」时，可以执行。 ❶移动至目标势力君主所在城市或君主军队所在地点，选择「交涉」。 ❷开始与其他势力的君主交涉。根据交涉率，决定能否交涉。与对方的君主亲近感提高，或者拥有特技「交涉」，便可在较高交涉率下开始交涉 ❸交涉率低下时，需要在官府的「谈判」中以舌战（P.47）战胜麾下武将等，或者通过「拜访」的「说项」获得较高亲近感的武将的协助，以此提高交涉率。 ❹最初的交涉结束后，通过官府的「最终交涉」，可以与君主进行最终交涉。交涉率达到100%时，交涉成功。交涉率达到70%以上而不足100%时，需要与君主或其麾下舌战，获胜则交涉成功。

街上



调查	调查城市。可以发现在野武将、村落、资金等。有时会通过事件调查城市。
拜访（P.44）	拜访城市里的武将。无法拜访不认识的武将。接受了任务「录用」「敌中作敌」「笼络武将」时，可以在拜访后执行。
巡察	仅限任务「巡察」时，可以通过巡察提高「民心」。
购入名品／卖出名品	购入名品。要购入珍贵的名品，需要设施「交易所」（发展商业后可建）。
宴会	消耗100资金或酒、茶等，可以宴请城市里的武将，举办宴会。准备需要10天。有时不认识的武将也会参加。
反叛	反叛所属势力，成为新势力的君主。在同一城市中，亲近感高的武将越多，成功率越高（反叛成功后成为麾下）。

城门



回归	移动至所属城市。
移动	离开城市。进入主画面。
出征（P.32）	让军队出征。某些身份无法执行。
下野	作为麾下武将时，可以辞别势力，成为在野状态。失去级别与功绩。

市场、农田、学校、兵营









分别执行「商业」「农业」「文化」「训练」任务。只在已接受任务时，显示于城市。根据目标值，有时需要执行多次。



❶ 选择设施	选择执行任务的设施。商业、农业、文化、训练的数值越高，相应设施的种类越多。
❷ 执行方针	选择任务的推进方法。根据方针不同，成功率与成果各不相同。如果拥有相关特技，可以选择的方针就会增加。
❸ 协助委托	委托同一城市的武将进行协助。有时会被拒绝。如果与缔结情谊的武将合作，成果进一步增加。
❹ 执行中	执行中有时会发生事件。根据选择不同，成果各不相同。

内政设施与繁荣

「商业」「农业」「文化」「兵种熟练」发展后，可以建设「交易所」、「大商家」等内政设施。每个设施各具特点，在多个备选中选择想要建设的设施进行建设。
此外，如果「商业」「农业」「文化」全部达到一定程度以上，城市的繁荣就会上升（废墟→低→中→高）。每当繁荣度上升，城市就可以取得进一步发展。




根据地

执行育儿或与道同锻炼等。
可执行的命令将因威名而增加。

拜访	拜访同道。对方外出时无法拜访。
育儿	（仅限有小孩时）进行育儿（P.45）。
私兵	（仅限将军、侠客系统的部分威名）招募士兵或进行掠夺。
锻炼	锻炼主人公。可从统率、武力、智力、政治中任选一项进行提升。 （仅限将军、军师系统的部分威名）强化战术（P.34），或学习新的战术。 （仅限侠客、武官系统的部分威名）大幅提高武力。
扩张	增加私兵或同道的最大数量。
迁居	（仅限在野）将根据地迁移至其他城市。
外出	返回城市画面。

酒馆



与武将谈话，或接受委托等。



接受委托	接受来自武将以外的人物的委托。达成后会获得各种恩惠。
谈话	与酒馆内的人物谈话。有时会变成好感状态。
退出	返回城市画面。

城市／要冲、村落

在主画面选择城市或要冲、村落并执行。

城市	（仅限城市）查看已选城市的城市画面。
移动	移动至所选的城市／要冲、村落。
出征（P.32）	让军队从已选的本方城市出征。
出兵（P.30）	让军队向已选的要冲、村落／城市出兵。到达后自动开始压制。
要冲	（仅限有城塞的要冲）查看要冲的情报。
其他	可以执行任免、赏罚、物资（P.23）。

怀柔村落与从属效果

任务「怀柔村落」的对象仅限与本方势力的城市有道路相连的村落。
达成任务，提高对城市的从属率至100%，城市可以获得从属效果。并且，在已从属的村落战斗，本方部队的防御上升。
如果村落的道路也与其他势力的城市相连，有时也会受到其他势力的怀柔。

商业上升	士气增加（自开战时起）	可编制特殊骑兵
农业上升	指挥增加（开战时）	可编制特殊弓兵
人口增加	可编制特殊枪兵	可编制象兵

※通过「调查」，有时可以与新的村落交流。

※村落显示的图标越多，效果就越高。

战略

武将命令



威名

执行威名相应的命令。
在此介绍部分威名及威名命令。除此之外，还有许多威名、威名命令。



将军系统
特化士兵的运用。可以独自招募士兵，进行训练，或强化指挥的军队。

●忠勇义烈 募集士兵的专家。没有任务状也能招募士兵组成庞大的军队。
——阅兵式 大幅提升所选兵种的熟练度及民心。

●智勇兼备 战术的专家。能完美运用强力的战术。
—精通兵法 在短时间内大幅强化战术。

●金刚不坏 守备的专家。可以大量建筑城塞。
———筑城 以低廉的费用快速建筑城塞。

武官系统
特化单挑或指挥战斗。可以进行特殊的自我锻炼，或与其他武将切磋。

●万夫莫敌 战场上的武艺达人。使敌人的夹击无效。
———挑战 在战场上由自己提出单挑。

●武术教头 教导武艺的达人。与武将的亲近感也容易提升。
———演武 自身的统率及武力略有提升，还可以提高城市全部兵种的熟练度。

●刚勇无双 战场上使用战术的专家。容易压制战术地点。
—查察要冲 获得兵粮，还可以提升城市中任意兵种的熟练度。

军师系统
特化人才的录用或提拔、计策、指挥战斗、军队指挥等多方面。

●伶俐狡猾 流言的专家。可大幅降低敌方势力武将的忠诚。
—流言蜚语 降低城市中所有武将的忠诚。

●渠魁 掌握人心的专家。容易增加同道，并使武将言听计从。
—操纵人心 提升城市的2名武将的忠诚，还可以使其对自己变成「敬畏」的状态。

官吏系统
特化内政和兵粮的买卖、与其他势力的外交等政务。

●宰相 内政的专家。可以大幅增加军团的收入。
———提拔 以一定概率，提升处于相同军团内的自己以外的任意武将级别。

●权威 中饱私囊的官吏。
—掌控国库 将城市的资金变更为所持资金。

●妖言惑众 煽动外交的专家。
—合纵连横 以较高概率与任意势力进行联合。

侠客系统
可以率领私兵或同道，成为民众依靠的义军头领，或是扰乱天下的乱贼头目。

●义侠烈士 重义的侠客。可以聚集多数的同道，扩展人脉。
—唤起义心 让属于势力的武将下野，成为缔结情谊的同道。

●贼王 率领贼人的恶党。
—委托袭击 向贼人、其他民族输送物资，敦促出兵。

●暗杀者 暗杀的专家。
———暗杀 以一定的机率暗杀武将。

商人系统
构筑莫大的私财，介入势力的活动，以财力操控天下。

●白龙 用资金、兵粮操控势力的商人。可以投资势力，介入外交等。
—指导势力 消费对势力的影响力，决定攻略目标，或结为同盟。

●黑龙 以资金的力量暗中操控势力的商人。向势力或城市施展压力，使其投降或放逐武将。
—掌握势力 介入势力，使其投降或放逐武将。

固有威名
有的武将可以拥有以下固有威名。自称后，可以享受君令效果。请一定要满足条件获得啊。

●超世之杰（曹操）
——君令：唯才是举 训练效果与麾下的功绩容易上升。

●魔王（董卓）
——君令：酒池肉林 内政的效果下降，但是资金、兵粮容易增加。

※除此以外，还有许多固有威名。

威名参数
威名的获得、威名结局的达成，有时与威名系统或威名相应的特殊参数有关。

●武名 侠客系统专用。主人公响彻各城市的武名(每个城市最大为100)。在城市附近达成武名委托，或与城市或其他民族的战斗获胜，即可上升。主人公的军队在经过武名高的城市时，可以获得兵粮。
●风闻 暗杀者专用。根据暗杀对象的存在感和级别上升。达到一定程度即可通关。
●影响力 商人系统专用。投资势力，推荐同道、情谊武将，势力的影响力就会提高。消费后，可以命令势力进行外交、攻略等。



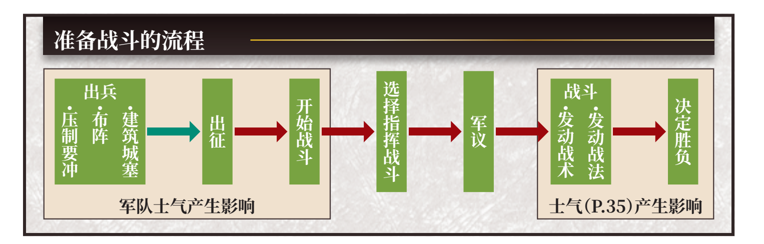




准备战斗

为了有利地推进战斗，要事先向要冲**出兵**，或**建筑城塞**。
军队有**军队士气**。长距离的进军，军队士气就会下降，军队会变弱。为了让本方军队在军队士气高昂的状态下战斗，就善加利用要冲、城塞吧。在要冲预先布阵，可以强化军队，让要冲近郊的战斗变为有利。此外，在位于本方势力的城塞的要冲，在战斗时可以获得特殊的恩惠。

准备战斗的流程



军队士气

出征的军队，在进军时军队士气会低落，计量条的颜色会发生变化（绿→黄→红）。军队士气低落，战斗力会大幅降低。军队士气可以通过在本方势力的城市、要冲待命而恢复。

※在野武将可以在全部要冲恢复。



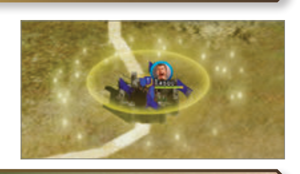
要冲

战略上重要的据点就是要冲。向要冲出兵，就会自动开始压制。压制后，就会属于本方势力。
要冲有1～5等级，等级越高，可以建筑的城塞就越强。



布阵

让军队在要冲待命，可以自动变成布阵状态。布阵中的军队的攻击与防御上升。



建筑

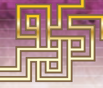
如果在本方势力的要冲，可以通过「建筑」建筑城塞。不同种类的城塞具有容易恢复军队士气，或使该要冲的战斗变成关战等不同的特殊效果。如果进行建筑，就会消费军队出兵地的城市的资金。
要冲的等级越高，建筑的城塞的耐久和效果就越强。

※在野武将无法建筑。



城塞的种类

- **坚阵** 战斗时，提高本阵的耐久与本方部队的防御。
- **军乐台** 位于城塞时，军队士气变得容易恢复。指挥战斗时，本阵附近的本方部队的士气将恢复。
- **疗养舍** 位于城塞时，军队的伤兵会恢复。指挥战斗时，本阵附近的本方部队的伤兵会恢复。
- **兵粮库** 位于城塞时，由出征地的城市补充军队的兵粮。指挥战斗时，补充本阵附近的本方部队的兵粮。
- **防堡** 指挥战斗时，变为关战。





战斗

编制**军队**，**攻略**其他势力的城市或空白城市。

出征

君主	都督	太守	重臣	普通
○	○ （军团内）	○ （城市内）	可提案 （军事、军师）	×

编制军队

选择城市，编制由此出征的军队。1个军队最多可编制10个部队。也可以自动编制。

武将

最多选择3人。主将自动决定。

攻击、防御

选择武将与兵种后，根据武将的统率与兵种能力，自动决定。

兵种

选择兵种。通过任务「训练」提高兵种能力，或者让特定村落从属，就可以增加备选兵种的种类。

兵力

根据武将的指挥兵力与城市的兵力决定。

私兵

威名为将军系统时，按R按钮可将私兵追加至军队。



军队士气（P.30）、战术力（P.34）

兵粮

军队持有的兵粮。决定天数。
兵粮随着时间的流逝而减少，降至0后，部队的士气下降，兵力逐渐减少。

兵器、船舰

兵器：持有兵器有利于攻城（需要资金）。

舰船：选择水上战使用的船只（「走舸」以外需要资金）。

军队操作



出征后，可以通过以下命令发布命令。战斗中无法进行「撤退」以外的行动。

进军	指定军队的移动目的地。 指定敌人的城市、关卡、军队等，会在移动后发动攻击（破坏）。移动至空白城市，可以在移动后统治该城市。向要冲、村落进军，可以提高从属率，进行压制。
待命	原地待命。
重新编制	（仅限本方城市）重新编制军队。可以变更兵种、兵器、舰船、兵粮。
分离	分离军队内的部队，成为其他的军队。
解散	解散所属于军队的全部部队。
个别解散	解散军队内的个别部队。
撤退	（仅限战斗中）解散部队，脱离战斗，撤退至出征出发的城市。
建筑（P.31）	（仅限本方势力的要冲）建筑城塞。
整修	（仅限位于本方势力城塞的要冲）提高城塞的耐久。
军队情报	确认军队的情报。

战斗开始

军队之间发生冲突后，就会开始战斗。主人公加入军队时，可以选择是否移动至指挥战斗（P.36）。
可以操作主人公提案、同意的军队以及主人公担任军队长的军队。



决定胜负

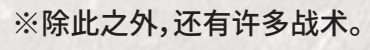
主人公未参加或未移动至指挥战斗时，战斗会持续进行至一方的军队溃灭为止。当敌方军队的兵力降至0，即可获胜。
在城市战斗（攻城战）时，如果在敌方军队溃灭后继续攻击，使城市的耐久降至0，就可以统治该城市。

※通过指挥战斗突破城门，战斗胜利后即可控制该城市。



军议

在战斗中，可以使用武将拥有的战术。战术是可以给敌人巨大伤害，或让己方恢复的特殊策略。



战术举例

●军乐阵战术　提高范围内的己方士气。

●狂奔战术　降低己方部队的兵力，大幅提升攻击。

※除此之外，还有许多战术。



在指挥战斗之前召开军议，决定或提案在战场上使用的战术，配置战术的地点（战术地点）以及部队的配置。

❶ 参军选择	总帅选择提案战术、战术配置、部队配置的参军。如果参军的智力较高，有时可看穿敌人的战术与部队的动向（识破）。
❷ 参军提案	参军就战术、战术配置、部队配置进行提案。
❸ 修正进言	如果主人公不是参军，可以对提案提出修正的进言。总帅有时候会命令主人公与参军进行舌战，以便选择。总帅采用的提案，或在舌战获胜的武将的提案会被采纳。
❹ 反驳	如果没有进行❸，其他武将将会提出别的提案。与❸一样，有时会发生舌战。
❺ 开战	用决定的战术、战术配置、部队配置开战。

使用战术

在战斗开始后，己方部队压制以后，即可使用在军议配置了战术的战术地点。
压制以后可随时使用。可以配置的战术数量与种类取决于战术力。



※战术力取决于己方部队全部武将的智力合计及参军的智力。

地形

部分的战术仅可以配置于阵或城墙上等有限的地形。

战斗的技巧

维持士气

交战中，部队的士气逐渐下降。士气降至0后变为溃逃状态，暂时无法操作，攻击与防御大幅下降。
因此，如何保持士气至关重要。

提高本方部队士气的行动

- 使用提高士气的战法、战术。
- 待命（己方阵营效果高）。
- 达成任务、提案。
- 拥有特技「连战」的部队毁灭敌方部队。

降低敌方部队士气的行动

- 攻击敌方部队。● 破坏敌方城门。
- 毁灭敌方部队。
- 进入敌方城内。
- 使用降低士气的战法、战术。
- 进行夹击。● 压制敌阵。

掌握兵种契合度

兵种存在如上图所示的有利与不利的关系。有利的部队攻击不利的部队时，会以一定间隔发生「兵击」，发动强力的攻击。
受到「兵击」后，兵力会大幅减少，因此一边注意部队的位置和交战对手，一边进行战斗吧。

枪兵（轻枪兵、强枪兵等）
骑兵（轻骑兵、强骑兵等）
弓兵（轻弓兵、强弓兵等）
兵击　兵击　兵击

运用战术、战法

在战斗中，可以使用军议决定的战术。战斗开始后，压制战术地点，使用战术吧。此外，部队可以使用作为主将的武将的战法。使用战法会消耗指挥计量条。指挥计量条各阵营通用，随着时间恢复。本方阵营数量越多，恢复越快。

达成任务与提案

在战斗中，有时武将会提出「攻击目标阵」「毁灭特定部队」的提案（君主提出任务）。达成后，不仅提案武将的亲近感上升，本方部队的士气也会上升。




指挥战斗画面的查看方法

主人公参加战斗时，可以在战斗开始时选择移动至「指挥战斗」。在指挥战斗中，可以使用详细地图向部队发出个别命令，进行战斗。

前进

指挥战斗时，时间的前进迟缓于战略时。

战术地点（P.34）

阵（P.35）



任务、提案（P.35）

部队图标

不选择部队而选择部队图标，也可以操作。

兵器

选择部队，通过「装配」设置兵器。若能灵活使用，就可以在攻城战与关战时处于有利地位。
需要通过编制军队（P.32）拥有部队。

阵营情报

●指挥计量条

最大10。使用战法后减少，一段时间后恢复。阵的数量越多，恢复越快。
同时存在主人公可以指挥以及无法指挥的部队时，分别使用不同的计量条。



部队情报

●士气

遭到攻击、阵被夺取、我方部队毁灭时，下降。降至0后，变为溃逃状态。

●伤兵

因为负伤而无法参加战斗的士兵。在守城方的城门遭到突破之前，可以在本阵恢复。

●能力

攻击：数值越高，对部队的伤害越大。受兵种与武将的统率影响。
防御：数值越高，受到的伤害越少。受兵种影响。
武力：数值越高，兵击越强。受武将的武力影响。
智力：数值越高，战法越强（战法的效果时间延长等）。受武将的智力影响。

●兵种

枪兵、骑兵、弓兵的图标颜色按照铜＜银＜金的顺序增强。

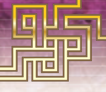
部队

选择后，可以进行「移动」「攻击」「装配」「战法」等操作。
主人公担任阵营的主帅（身份越高越容易担任）时可以操作全体部队，否则只能操作自己的部队。有时还可以在开战时接受主帅委派的其他部队的指挥权。



小地图

在选择小地图时选择地点，视角会移动至该位置。




战斗的种类

野战

在道路、村落等地开始战斗，就会进入野战。两个阵营军可自由配置部队。在村落上的野战，防御方部队的防御将提高。

胜利条件 击败全体敌方部队 或 压制敌方本阵

水上战

在河川等地开始战斗，就会进行水上战。
在水上战中，乘坐舰船移动，进行战斗。
通过出征时的「编制军队」，可以选择舰船。（初始状态是「走舸」）。

胜利条件 击败全体敌方部队（无阵）



连环

在水上战中，如果部队没有特技「水练」，士气会逐渐下降。在附近存在己方部队时执行「连环」命令，可以防止士气下降。
连环中由于己方部队之间的舰船关联战斗，因此部队的攻击与防御上升，但是机动力大幅下降，遭到火计时会一并燃烧。



攻城战、关战

在城市开始战斗，就会进入攻城战。在关口或城塞（防堡）开始战斗，就会进入关战。在城墙外，只有弓兵可以在城墙上攻击，威力会大幅减弱。攻城方需要考虑活用兵器、诱惑敌方部队出城等战术。
如果城池与关口有守城兵器，守城方通过灵活运用，可以有利地进行战斗。此外，守城方在城门遭到突破之前，可以在本阵恢复伤兵。



胜利条件 击败全体敌方部队 或 压制敌方本阵

攻城兵器

需要通过「出征」的「军队设定」使部队持有兵器，通过指挥战斗选择该部队进行「装配」。

种类	说明
冲车（资金1000）	擅长破坏城门。
投石（资金2000）	擅长破坏敌方兵器与城门，以及压制阵。比冲车的射程广。
云梯（资金1500）	设置后，可以由此登上城墙。
井阑（资金1500）	攻击范围内的全部敌人。射程广。

※要拥有投石与井阑，需要获得城市技术。

守城兵器

守城兵器会自动被设置于战场。

种类	说明
床弩	发射巨大的箭矢，攻击城外的敌人。
石炮	投射巨石，攻击城外的敌人。擅长破坏敌方兵器。
连弩	连续射箭，攻击城外的敌人。如果守城方的部队拥有特技「兵器」，会进行设置以代替床弩。

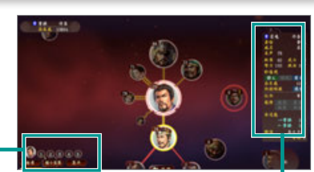




人际关系

关系图

通过辅助命令等查看关系图，可以一目了然地知道以特定武将为中心的人际关系。武将的存在感越强，头像越大。亲近感高的武将以及缔结情谊的武将越多，人际圈越广。





筛选

按照势力或城市、拜访后可以「师事」「说项」的武将、录用推荐的武将等条件，筛选显示的武将。

亲笔信(P.42)
同道 (P.41)

价值观

武将认为有价值的东西（无视、轻视、普通、重视、最重视共五个级别）。
以及实绩。包括情义（情义的坚定）、爱才（智力、政治的高低）、好武（统帅、武力的高低）三种，明确显示重视的方面。

存在感

武将的存在感。提高后，可以在执行「市场」「农田」「学校」「兵营」等的时候，选择特殊的执行方针。此外，感情状态变为「敬畏」(P.43)的武将增加。
作为君主，数值较高可以获得官爵。作为在野，影响仕官时的级别。

传授特技

缔结情义时传授的特技。情义等级决定特技等级。已经掌握特技时，特技等级上升。

荀彧	许昌
身份	普通
威名	名士
名声 78	
统率 62	武力 19
智力 103	政治 107
价值观	
情义 好武	爱才
存在感	1018
传授特技	德望
认识	有
感情 感谢 看透 敬畏 好感	
亲近感	
→曹操	100
←曹操	100
情谊	吾之子房
	等级 5



感情 (P.43)

亲近感

「→」是对中心武将的亲近感，「←」为来自中心武将的亲近感。数值越高，越容易获得信任，得到帮助。

情谊 (P.44)

情谊的种类与情谊等级。

同道

同道会与主人公一起住在根据地，在主人公仕官、下野、调动时会一起行动。此外，还会获得该武将的威名等相应的效果。
在关系图或主画面的主人公情报选择「同道」后进行编制。可以从主人公的情谊武将，或情谊武将的情谊武将中选择。

编制为同道后，主人公和同道全体的能力都会被强化。被强化的能力，取决于主人公与同道的威名系统。



名声

名声反映人脉的广泛程度。情谊武将越多，各情谊武将的名声越大，主人公的名声也越大。君主、皇帝等，身份的高低也会影响名声的大小。
获得威名需要名声。



如何提高主人公的名声

- 增加情谊武将。
- 用「亲笔信」增加情谊武将的情谊武将，提升自己的情谊武将的名声。
- 出人头地，获得较高的官爵。




亲笔信

可以让主人公的情谊武将和与主人公相识的武将缔结情谊，或强化情谊(P.45)。使用亲笔信后，经过一段时间，就会结成情谊。如果情谊武将与任意武将的亲近感高，结成情谊所需的时间就会变短。



由主画面的「亲笔信」使用

如何彼此认识

如果想结识多个武将，并加深交情，就必须通过以下方法彼此认识。即使处于同一个城市，不相识的话也无法拜访。

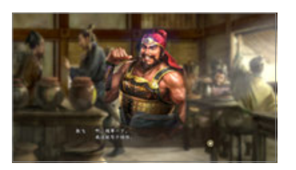
※如果拥有特技「人德」，即使不认识也能拜访。

介绍信

要彼此认识，必须请已经认识的武将写介绍信给目标武将。介绍信可以从具有一定亲近感以上的武将那里获取。

将亲近感提升到一定程度以上，拜访后用「介绍」选择目标武将，即可获得介绍信。

在关系图选择目标武将，并执行「介绍者」，即可显示可以书写介绍信的武将。



宴会

使用资金100或是酒、茶等名品邀请城市中的武将来举办宴会。如果使用名品，可以指定1名参加宴会的武将。在有想结识的武将的城市的「街上」举办宴会吧。

感情状态

感情状态(P.43)为「敬畏」「着迷」的武将，即使不认识也能拜访。

感情状态

对主人公怀有特殊感情的武将处于感情状态。

处于感情状态的武将可以执行「师事」、以及提高亲近感的特殊「谈话」各一次。并且，根据感情状态的种类不同，效果也各不相同。

在亲近感达到最大时拜访处于感情状态的武将，可以发生情谊事件，缔结情谊(P.44)。

	状态	效果	期间
感谢	接受主人公的恩情，想要报恩。	○有时可以获赠名品。 ○有时候会获得介绍信。 ○任务时的「协助委托」必定成功。 ○自己在任务时容易获得帮助。	30天
好感	获得主人公赠送的喜爱之物，心情愉悦。	○亲近感容易上升。	30天
敬畏	(存在感小的武将)怀有对主人公的实绩以及存在感的敬畏。	○「录用」容易成功。 ○容易协助「反叛」「举兵」。 ○「说项」容易成功。 ○任务时的「协助委托」必定成功。 ○即便不认识，也可以「拜访」。	直到不满足条件为止
着迷	见识主人公的伟业，心生向往。	与「敬畏」效果相同，同时兼具以下效果。 ○自己在任务时容易获得帮助。 ○容易受到「拜访」。	3个月

畏惧、敌对

主人公是侠客系统的威名时，有时特定势力会变为畏惧、敌对状态。

※无法执行「师事」、「谈话」，也不会发生情谊事件。

	状态	效果	期间
畏惧	对主人公的武名之高心存畏惧。	○有时会赠送贡品。 ○在对方势力的城市武名容易上升。 ○与对方势力的军队不会发生战斗。 ○有时会获得对方势力君主的让位。	直到不满足条件为止
敌对	厌恶主人公。	○经过对方势力的城市附近，可以派出讨伐军。	直到不满足条件为止




拜访

拜访武将后，可以执行以下命令。一部分仅显示于特定任务中。

※部分威名中有可以在拜访时执行的威名命令。

说项	请亲近感高的武将进行外交交涉的说项(帮助)。
录用	仅限任务「录用」时，邀请武将至本方势力。有时会进入单挑或舌战。
谈话	进行谈话。如果处于感情状态，亲近感上升。
讨论	进行讨论。亲近感提高，或变为特定的感情状态。
赠予	赠予名品。名品越迎合喜好，提升的亲近感越多。如果对方是麾下，忠诚也会上升。
作敌	仅限任务「敌中作敌」时，约定倒戈于本方势力。
笼络	煽动武将的反意，降低忠诚。有时会发动反叛。
介绍	请求书写介绍信。
师事	师事于武将，获得能力经验。有时会得到特技或战法的传授。
退出	离开武将。需要1天。

情谊

亲近感达到最大(初始是80)的武将处于感情状态时，会发生情谊事件。
达成情谊事件中的委托，可以缔结情谊。可以掌握对方的「传授特技」。
如果存在缔结情谊的武将，可以获得以下益处。

- 评定时容易赞同意见。
- 任务时的「协助委托」必定成功，成果也会增加。
- 在单挑、舌战时，有时会恢复体力、气力、斗志。
- 战斗时如果编制于同一部队，部队变强。并且，位于附近时，战法得到强化。
- 容易协助「反叛」「举兵」。

提高亲近感

提高亲近感的行动包括以下几种。

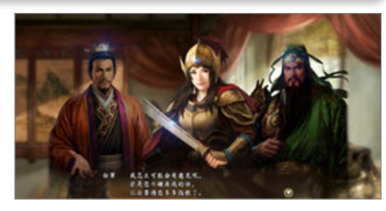
- 「拜访」-「赠予」「师事」「说项」「谈话(仅限感情状态时)」
- 在评定时赞同或采用提案。 ● 同意任务。 ● 在任务中「协助委托」「帮助」。
- 街上的「宴会」。 ● 「外交」-「亲善」。 ● 达成战斗中的任务、提案。

强化情谊

缔结的情谊可以在各种时机得到强化(情谊等级上升)。情谊等级上升后，情谊的效果提高。
此外，有些情谊(特殊情谊)只能通过与特定武将组合而缔结。特殊情谊的情谊等级是5。

配偶

有时情谊武将、同道会为你介绍异性武将，可通过事件结婚。
根据在事件中的选择结婚，成为配偶。



育儿

与配偶武将的小孩诞生后，可以进行育儿。1名配偶最多可诞生2个小孩。
育儿在根据地的「育儿」进行。



❶ 诞生	决定诞生小孩的姓名。
❷ 培养方针	小孩年满4岁后，选择培养方针。可提升的能力因培养方针而异。
❸ 成长	每个小孩一年会有一次，在拜访根据地时会发生成长事件。提高的能力根据在事件内的选择而异。
❹ 成人	小孩年满12岁即成人。之后做为普通的血缘武将登场。

单挑与舌战

单挑

在战略、战斗的各个场面，有时会发生单挑。
单挑共进行5回合的比拼。

❶ 单挑开始时，首先由武力高的武将给予对手一击，之后开始决斗。

❷ 在1～5回合选择全部要发动的行动。敌人在各回合所选择的行动，有时可以识破一部分。主人公的特技「单挑」的等级越高，可识破的行动就越多。



❸ 根据选择的行动自动进行5回合。如果单挑中回忆起情谊武将，有时可恢复体力，或提升武力。

❹ 使对手的体力降至0，或者在5回合决斗后剩余体力多于对手，即可获胜。单挑获胜后，好武实绩就会增加。

行动

行动有「攻击」「必杀」「摧毁」「防御」4种。行动中对于对方的行动有优劣。在行动选择画面将光标移动至行动，即可显示与敌人的已公开行动的优劣。

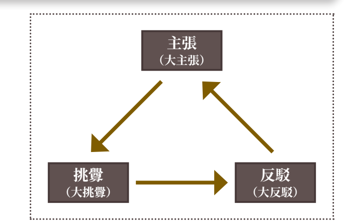
防御
必杀
攻击
摧毁

进行「防御」，心技体计量条会增加1。行动时如果没有1个以上的心技体计量条，就无法施展「必杀」。此外，在单挑时只能施展一次。心技体计量条最多可积攒3个，「必杀」的威力会根据数量上升。

舌战

在战略的各个场面，有时会发生舌战。取胜方式与单挑相同，要经过5回合比拼。

在舌战时，按会合选择行动。行动有「主张」、「挑衅」、「反驳」3种，各个行动互相牵制。



❶ 舌战开始时，根据武将的智力与特技「雄辩」的数量分配行动。此外，各回合与行动还设定了「天数」「学识」「道义」3种属性。

※拥有特技「雄辩」的武将会被分配「无视」的行动。选择「无视」的回合不会遭到伤害，可以使对方的行动无效。



❷ 如果在各回合选择与回合属性一致的行动，行动就会被强化(主张→大主张、挑衅→大挑衅、反驳→大反驳)。通常会根据三者的互相制约决定胜负，但是如果与对方行动相同，那么，与回合属性一致的一方获胜。

※如果采取包含属性一致的相同行动，那么双方都会遭到伤害。
※采用过的行动，从下一回合开始将无法继续选择。此外，无法连续选择相同的行动。

❸ 使对手的体力降至0，或者在5回合决斗后剩余体力多于对手，即可获胜。如果在舌战中获胜，爱才实绩就会增加。



情报的查看方法

城市情报

技术
确认城市技术。已获得的城市技术会明亮显示。

村落
确认城市周边的村落。对城市的从属率达到100%，可以获得从属效果。
任务「怀柔村落」时，通过村落的「劝说」「驳倒」，可以提高从属率。

设施
确认内政设施。已建设的设施会明亮显示。

根据地
确认根据地的情报。



资金
每个季节有收入与支出（武将的俸禄）。

兵粮
每个季节有收入。在出征时消费。

熟练度
各兵种的熟练度。数值越高，由城市出征的军队的最大士气越高。此外，达到一定程度后，不仅可以编制强力的兵种，还可以建设训练设施。任务「训练」时，可以通过城市的「兵营」，分别训练枪兵、骑兵、弓兵。

州都
州的中心城市。统治州都后，可以任命为官爵「州刺史」。

繁荣
城市的繁荣度。
商业、农业、文化发展到一定程度后，繁荣就会提高，获得进一步发展。

人口
人口：城市的当前人口。每个季节发生变动。
兵役人口：在总人口之中可以出征的人数。
增加兵役：预定于次月增加的兵役人口。
回归兵役：军队解散后、正在回归城市的士兵。经过一段时间后，可恢复为兵役人口。
伤兵：在战斗中负伤的兵力。经过一段时间后，可恢复为兵役人口。
回归伤兵：军队解散后、正在回归城市的负伤士兵。经过一段时间后，可恢复为伤兵。

武将
所属于城市统治势力的武将。也包括出征中与移动中的武将。

在野
身处城市但不所属于势力的武将。可以通过任务「录用」（P.21）进行录用。

俘虏
战斗或攻略城市时俘虏的武将。君主可以通过官府的「赏罚」（P.23）进行处决或释放。

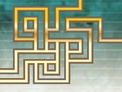
商业（当前值+从属效果/当前最大值+城市技术效果·从属效果）
城市的商业发展度。随着发展，不仅资金收入增加，还可以建设商业设施。任务「商业」时，可以通过城市的「市场」发展。

农业（当前值+从属效果/当前最大值+城市技术效果·从属效果）
城市的农业发展度。随着发展，不仅兵粮收入增加，还可以建设农业设施。任务「农业」时，可以通过城市的「农田」发展。

文化（当前值/当前的最大值）
城市的文化发展度。发展到一定程度后，不仅可以获得城市技术（最多6次），还可以建设文化设施。
任务「文化」时，可以通过城市的「学校」发展。

民心（当前值/当前最大值+城市技术效果）
城市居民的信赖度。数值越高，人口与兵役人口越容易增加。
任务「巡察」时，可以通过城市的「街上」-「巡察」提高。

耐久（当前值/当前最大值+城市技术效果）
城市防御的高低。数值越高，遭到敌方军队攻击时的抵御时间越长。




武将情报

个人1

可以查看威名(P.13)、战术(P.34)、君令(P.18)、亲笔信(P.42)、同道(P.41)。

个人2

确认性格或人际关系。
可以查看亲近感(P.40)、情谊(P.44)、感情状态(P.43)、熟识(P.42)、嗜好、性格、实绩(P.19)、血缘等。

列传

确认武将的列传。

主人公

可以确认持有的资金、介绍信、详细任务以及委托的状况。仅显示于主人公的武将情报中。

级别、功绩、俸禄

当前的级别与功绩。功绩每达到一定程度以上，就会晋升(级别与俸禄上升)。七品官可以就任重臣、五品官可以就任太守、二品官可以就任都督的身份。
俸禄是每个季节可以得到的资金。

指挥兵力

担任部队的主将时，该部队可以率领的最大兵力。

兵种适性

枪兵、骑兵、弓兵的能力。顺序由高至低为S>A>B>C，能力越高，部队越强。

忠诚

对势力的忠诚度。
数值越低，越容易协助「反叛」，任务「敌中作敌」「录用」容易成功。

短期功绩与排名

在一个季节内获得的功绩与排名(城市、势力内)。如果排名靠前，在季节结束时可以在论功行赏中获得更多功绩。

仕官

仕官于势力的年数。

战法

在战斗中消费斗志发动。可以通过情报一览-「其他」-「战法」，确认全部战法。

统率(当前值+名品·官爵效果)

数值越高，越可以有效进行任务「训练」。
在战斗中，影响部队的能力(攻击、防御)。

武力(当前值+名品·官爵效果)

数值越高，越可以有效进行任务「巡察」。并且，在单挑中处于有利位置。
在战斗中，兵击(P.35)加强。

智力(当前值+名品·官爵效果)

数值越高，越可以有效率地进行任务「人才」「计策」「外交」。在舌战中处于有利位置。在战斗中，兵击增强。

政治(当前值+名品、官爵效果)

数值越高，越可以有效进行任务「内政」相关的命令。

经验

通过相关行动以及「师事」(P.44)等，可以获得经验。经验达到一定程度后，能力成长。

重臣特性、种类

成为君主、都督、太守、重臣时发挥效果的特性。但是，仅限重臣与种类一致时。相同特性不会重复发挥效果。
可以通过情报一览-「其他」-「重臣特性」，确认全部重臣特性与效果。

传授特技

缔结情谊(P.44)时传授的特技。

特技

已经学习的特技会明亮显示。特技Lv分为0 ～ 9十个阶段，数值越高，效果越强。
可以通过情报一览-「其他」-「特技」，确认全部特技与效果。



「三国志13 with 威力加强版」授权使用许可书

程序软件的授权使用许可

(1)本程序软件•本程序软件的更新程序及依更新程序所更新的本程序软件(以下简称「本产品」)的著作权及相关的知识产权全部归属于台湾光荣特库摩股份有限公司(以下简称「本公司」)或本公司的授权人所有。

(2)本产品是由本公司授权给客戸使用者,并非贩卖之商品。本公司或本公司的授权人保留所有本合约授予客戸以外的全部权利。

(3)本公司以客戸同意本合约为条件,许可在客戸拥有的一台计算机上,以个人使用为目的,在中华民国境内以非独占性及不可让渡,且不予重复许可的约定下安装(复制)本产品使用。

(4)基于前项(3)的原则,客戸在第一台计算机里安装本产品后,若有需要,仍可在第二台计算机中安装,但必须将第一台计算机里与本产品相关之所有档案全部删除。

(5)除了前项(3)及(4)的情形,客戸不可复制本产品的内容。

禁止事项

客戸一旦使用本产品,以下之行为将被全面禁止。

•除了本合约中所允许之情形外,复制或改造并变更、让渡本产品。
•将本产品与其他软件组合。
•租赁本产品,或用于其他商业目的。
•无本公司允许之下,将本产品或本产品之部分内容以因特网及其他手段上传或置于可下载的状态。
•对本产品施行还原、译码、外挂、反组译等工程。
•违反本合约书之行为。
•使用本产品及利用第4项所订定的客服支持之际,妨碍本公司业务推行之行为。
•对本产品其他购入者及第三者给予不快感或损失其利益之行为。
•违反公序良俗之行为。
•犯罪、不法及违反其他法令之行为。
•毁损本公司名誉、信用之行为及其他侵害本公司知识产权、损害本公司利益之行为。
•于本产品之相关洽询窗口,重复询问同一性质或类似内容之行为。
•除前述各项规定之外,经本公司判断为不适当之行为。
•直接或间接助长前述各项规定所述之行为。
•符合前述各项所述或经本公司判断为有其倾向之行为。

保证及责任范围

(1)客戸购得本产品后,发现合于下列情形之一时,于未拆封本产品的情况下得自购买日起30日内,经本公司判断允许后,洽请维修(含程序升级)或退换:
•按操作说明正确使用仍无法动作,导致实质上的使用障碍,依据本产品所定的操作说明书而无法动作,在判断其因确可归属于原厂之责任者。

(2)前项(1)所规范之措施,唯有在客戸备有购买时的发票或证明,连同本产品退还于本公司时,方可适用。

(3)本公司于前项(1)之措施,不适用于以下的情形。
•违反本合约条款之情况下使用本产品。
•因客戸对本产品的改造、或与其他产品组合使用,导致物理性的瑕疵或执行上的故障。
•因客戸故意或过失而误用、或在其他异常条件下使用本产品,导致物理性的瑕疵或执行上的故障。
•因安装本产品的计算机、或连接该计算机之其他硬件的障碍,导致物理性的瑕疵或执行上的故障,亦或不符合本产品所需的系统需求及联机环境。
•在中华民国地区以外使用者。

(4)本公司根据以下事项,对于本合约书及法律上提及之任一完全性、正确性、有用性、合目的性等,不予以保证。
•本产品之内容符合用戸特定的目的、希望。

(5)关于本公司之产品,可能有不经事前通知客戸并更改其部分内容之时。(包含程序更新的发布)。伴随本公司产品内容变更,造成客戸利益受损之情形,本公司概不负责。




(6)关于客戸因使用（或无法使用）本产品，所造成的直接或间接性的损失、损害等，除了本合约所记载之情形，本公司一概不予负责。即使客戸已经事先通知本公司损害发生的可能性，本公司仍然无须承担责任。无论在任何情形下，（除了本公司故意或有严重过失之时）客戸因使用（或无法使用）本产品而造成的损害，本公司应负之责任范围，仅限于客戸购买本产品时所支付之金额以内。相关法律若不采纳前述之责任限制，本公司之责任则限定于该相关法律认可的最低限度。

客戸支持

本公司对于本产品之客服支持如下，敬请理解。

•本产品之客服支持期限为自盒装版首卖日起算1年。
•本产品之相关客服支持，接受电话或指定的电子邮件表格进行申报。
•客服支持以外的洽询窗口请参阅本产品之操作手册。
•关于问题的回答与否及内容、答复日期等将依本公司判断后实行。
•根据所洽询的内容，可能有无法回答之状况。
•本公司对于洽询内容的回答之正确性、合目的性、有用性等无须承担任何责任。

使用本产品所需的登录

(1)客戸如希望使用本产品，必须登录Steam 账号、输入本产品的认证键以及安装Steam。
(2)于安装本产品至计算机后，必须安装本产品内含的Steam平台客戸端。
(3)若客戸尚未持有Steam账号，必须进行Steam账号的登录，并同意Steam的使用合约。

使用本产品所需之因特网联机

(1)如欲使用本产品，必须于每次使用时（意即每次启动本产品时）登入已登录本产品认证键之Steam账号（以下称「Steam认证」）。
(2)关于第5项相关登录及Steam认证时所需之设备•服务由客戸准备，因Steam认证而发生之因特网服务供货商使用费用及连接费用等，全部由客戸承担。
(3)如将结束Steam认证之相关服务时，将于结束预定日60天前止于本公司指定之场所公告。
(4)若客戸同意根据第5项规定登录及Steam认证，则计算机之特定情报会被传送及同意本公司做收集使用。

合约的终止

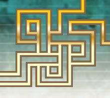
当客戸违反本合约时，本公司有权依据本合约即刻终止客戸的使用权限。本合约一经终止，客戸必须无条件废弃本产品所有构成原本及复制品。

输出管理

客戸若未取得日本政府或当事国政府之许可，将无权直接或间接将本产品的全部或部份内容输出至第三国。

使用本产品所需之因特网联机

(1)本合约书之成立、效力、解释及履行为依据中华民国相关法令所订定。
(2)本合约书之一部份如因某种原因而告失效时，其他在不违反合约范围的部分仍继续有效。
(3)若客戸与本公司发生与本合约相关之纷争诉讼时，将以台北地方法院为第一审之管辖法院。




索引



客戸服务

「产品无法启动」、「才使用几次即无法再执行游戏」等，关于本产品疑问的查询，请参考下面本公司客戸服务部门的联络方法。
※请您于洽询之前，再度详细地确认添附「使用许可合约书」的内容。

电话 (02)2325-0156　星期一～星期五 10：00 ～ 17：00
※撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址 106　台北市大安区复兴南路一段 323 号 11 楼
台湾光荣特库摩股份有限公司
Windows 版『三国志 13 威力加强版套装』客戸服务部门收

●恕不答复关于游戏内容相关攻略的问题。●本公司对于本产品售后服务的有效期为发售日起的一年内。恳请见谅。●本公司对于因购买错误而要求更换者，一律不予受理。请见谅。●本公司对于复制品、出租品或是营业使用品等一概不提供任何售后服务。

新产品介绍　http://www.gamecity.com.tw/

原文设计：越智健夫